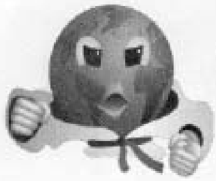
Świat GIER KOMPUTEROWYCH



NARODZINY GWIAZDY

Drodzy Czytelnicy, już od grudnia możecie nabyć nowe pismo - **Świat Gier Komputerowych**! Zdradzimy Wam naszą małą tajemnicę. Każdy z nas jest pod wpływem magii gier komputerowych. Wiemy jak trudno jest czarować bez znajomości podstawowych zaklęć.

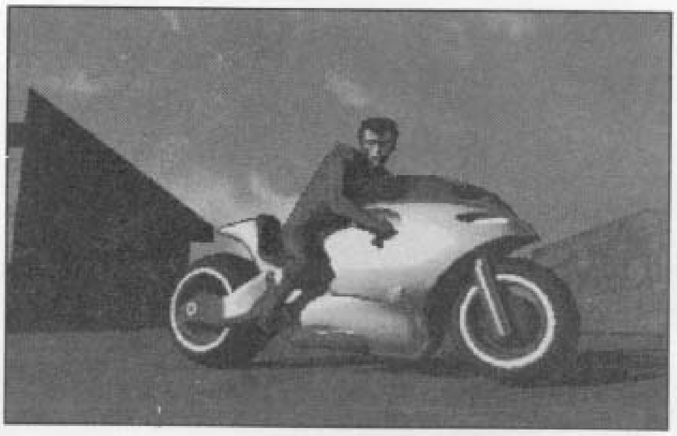
Przychodzimy tutaj z pomocą. Może nasze pismo rozjaśni mroczne zakamarki ludzkiej wyobraźni, wyprostuje zaplątane ścieżki i wyjaśni niektóre z tajemnic.

Liczymy także na Was, Drodzy Czytelnicy. Piszcie do nas, podzielcie się ze wszystkimi swoim doświadczeniem w rozgrywaniu kolejnych komputerowych batalii. Niech moc niezgłębionej wyobraźni będzie z Wami...

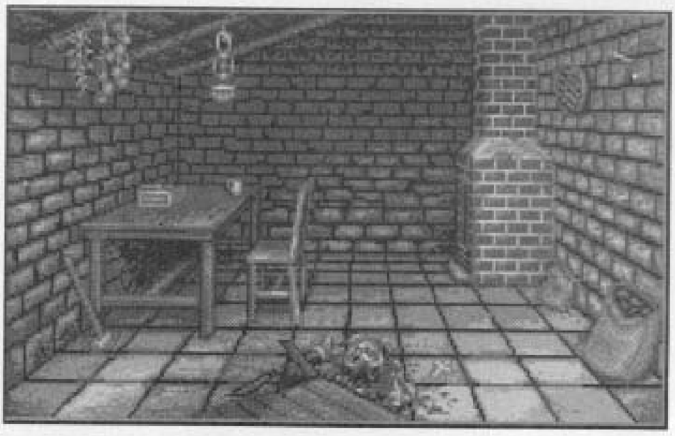
ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH będzie miesięcznikiem redagowanym dla Was i przez Was. Pytajcie w kioskach **RUCHU** lub podpiszcie półroczną prenumeratę od dowolnie wybranego numeru.

Do zobaczenia!

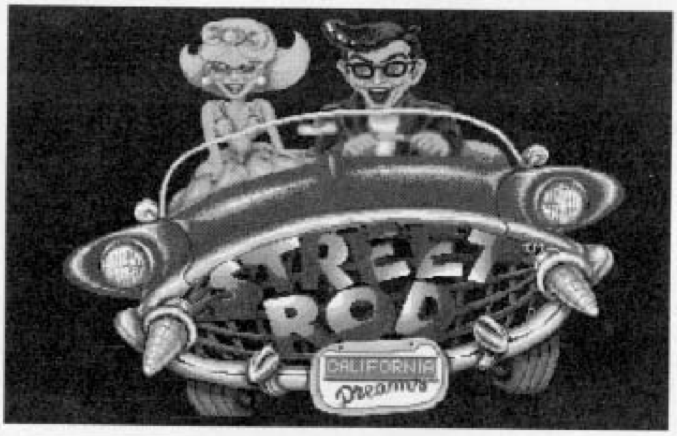
Mirosław Domosud



RED ZONE



ELVIRA



STREET ROD

Projekt winiety oraz ilustracja na okładce - Krzysztof Wirszyłło

REDAKCJA: Mirosław Domosud (*redaktor naczelny, korekta*), Piotr Pieńkowski (*redaktor techniczny, DTP*), Krzysztof Wirszyłło (*opracowanie graficzne*)

WYDAWCA: ALFIN sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel./fax 22-64-03

AirBus 320

Świetna symulacja samolotu pasażerskiego, można wykazać się kunsztem pilotażu, pamiętając o bezpieczeństwie i wygodzie pasażerów. Wszelkie akrobacje, gwałtowne skręty lub wstrząsy są tutaj niemile widziane i mogą stać się przyczyną utraty pracy. Autorzy programu korzystali z doświadczeń pilotów i konstruktorów tego samolotu. Dzięki temu nasze wrażenia z komputerowego lotu niewiele odbiegają od rzeczywistości. *AirBus 320* jest pierwszym na świecie samolotem pasażerskim, w którym zastosowano pełny system *Fly-by-wire* - elektroniczna kontrola odchylania sterów z komputerowym wspomaganiem stateczności. Centralnym systemem sterowania samolotu jest specjalny system komputerowy - *Flight Management & Guidance Computer.*

MegaFortress

Nareszcie! Za sprawą programu *MegaFortress* firmy ARTECH została wypełniona luka istniejąca dotychczas na rynku lotniczych symulacji, a dotycząca współczesnych samolotów bombowych. W natłoku myśliwców, śmigłowców bojowych czy samolotów szturmowych brakowało tych największych i najpotężniejszych maszyn. Od teraz jednak każdy kto posiada Amigę 500 z minimum 1 MB pamięci będzie mógł stać się, w jednej osobie, pilotem i resztą załogi nowoczesnego samolotu bombowego. Tytułowy *MegaFortress* jest futurystyczną modernizacją bombowca strategicznego *Boeing B-52 StratoFortress.* Program bardzo wiernie oddaje realia lotu samolotem tej wielkości, co zmusza nas do wykonywania równocześnie kilku czynności, na różnych stanowiskach.

Space Shuttle

Doskonała symulacja promu kosmicznego. Każda gałka czy przełącznik, które istnieją w prawdziwym promie kosmicznym, zostały przeniesione do tego programu. Prawdziwym rarytasem jest tutaj instrukcja obsługi programu, wykonana w formie dużego plakatu, co w pewien sposób ułatwia poszukiwania interesujących nas informacji pod warunkiem, że umieścimy cały plakat na ścianie za monitorem.

Wszystkie misje bazują na prawdziwych misjach promów kosmicznych, które już się odbyły, lub przewidywanych na podstawie obecnej technologii. Tak więc, można przeżyć pierwszy lot promu kosmicznego *Columbia* lub wystrzelenie teleskopu *Hubble'a* albo przenoszenie w kosmos części do budowy projektowanej stacji kosmicznej.

Jaguar XJ-220

Gra przypomina nieco *Lotusa Esprit Challenge 2.* Została stworzona przez dwóch programistów: Mac'a Avery i Jason'a Gee (znanego z doskonałej gry ThunderHawk). *Jaguar XJ-220* jest wspaniałym połączeniem standardowej płaskiej grafiki z cieniowaną i bardzo szybką grafiką trójwymiarową. Zaprojektowanych jest ponad 80 różnych obiektów graficznych, które układane są w różny sposób. To niesamowite, że przy takim natłoku obiektów możliwe jest również włączenie opcji gry dla dwóch graczy.

Masz do wyboru różne tory wyścigowe całego świata. Podczas ładowania gry wybierasz rozmaite opcje przy pomocy ukazujących się ikonek. Jak głosi znany slogan: "podróże kształcą", ale i kosztują, staraj się więc zdobywać czołowe lokaty - otrzymasz wtedy nagrody pieniężne, za które będziesz mógł usprawniać swój pojazd lub płacić za wyjazdy na imprezy do innych krajów.

Red Zone

Najnowszy wyścig motocyklowy będący produktem znanej i cenionej na rynku gier komputerowych firmy PSYGNOSIS. Firma ta słynie z wyprodukowania wielu rewelacyjnych programów, między innymi cyklu *Shadow of the Beast.* Prawdopodobnie pierwszy raz wypuściła na rynek rajd motocyklowy. *Red Zone* jest bardzo podobny do innego, starszego wyścigu - *Team Suzuki.* Początek (jak i przy innych produktach PSYGNOSIS) jest wprost imponujący. Czołówka przedstawiająca motocykl w ruchu jest doskonale wykonana i zachęca do grania. Wypełniona grafika wektorowa i starannie wykonana animacja mają nam zrekompensować mniejszy zasób szczegółów, w porównaniu z innymi wyścigami. Gra *Red Zone* pod względem odwzorowania graficznego przypomina grę symulacyjną firmy MICROPROSE - *Formula One Grand Prix*, nie jest jednak, niestety, tak doskonała.

Street Rod

Czekając na kolejną wersję *Test Drive'a* czy *Lotusa* zapomnieliśmy o prawdziwej perełce w naszych zbiorach. Tak, to właśnie *Street Rod.* Może nie jest to super wybitna gra, ale na pewno "wciąga" i warto jest ją ukończyć. Poza tym nie jest to zwykły wyścig, gra łączy w sobie wiele elementów. Fascynujący jest również nastrój gry, bo trzeba wiedzieć, że na przekór wszystkim tendencjom, obowiązującym w tego rodzaju grach, *Street Rod* nie daje nam możliwości przemieszczania się z "naddźwiękową" szybkością w kabinie nowego Ferrari, Porsche czy Jaguara. *Street Rod* daje nam coś więcej, a mianowicie możliwość podróżowania w czasie (tzn. w przeszłość), do najpiękniejszej epoki tego wieku - czasów bikini, mini spódniczek i rock and roll'a. Gra została napisana "z jajem", a to przecież lubimy najbardziej. Nadmienię również, że jest dziełem polskich programistów.

ELVIRA
Mistress of the Dark

Jest to fascynująca gra przygodowa, raczej dla osób o mocnych nerwach. Grafika i muzyka stoją na najwyższym poziomie, podobnie jest z fabułą gry. Znalazłeś się w nieco dziwnej i mrocznej krainie, którą zamieszkują istoty w niczym nie przypominające znanych Tobie stworzeń. Są to mieszkańcy fantastycznych krain baśni oraz grozy i możesz się po nich spodziewać wszystkiego. Gra posiada bardzo rozbudowaną scenerię - łączy ze sobą elementy walki, przygody i strategii. Zbieramy wiele ziół, kluczy i innych przydatnych przedmiotów, bez których kontynuowanie gry jest niemożliwe. Na swojej drodze spotkasz także wiele postaci, z którymi będziesz musiał walczyć. W pojedynkach możesz stosować standardowy oręż rycerski lub zaklęcia i czary. Musisz być zręczny, bystry i przede wszystkim przewidujący. Bardzo dobra gra na zimowe wieczory.

ELVIRA II
The Jaws of Cerberus

Jeżeli masz już za sobą pełne emocji przejście przez pierwszą część Elviry, to skorzystaj z okazji i zagraj w jej bezpośrednią kontynuację. Na pewno się nie zawiedziesz, również ta gra wciągnie Ciebie bezpowrotnie w fascynujący świat tajemnic i czarów. Wprawdzie sceneria gry jest zbliżona do współczesnych czasów, ale emocje nie są wcale mniejsze. Piękna Elvira czeka na ratunek, prowadzących do niej dróg jest wiele, lecz tylko jedna jest właściwa.

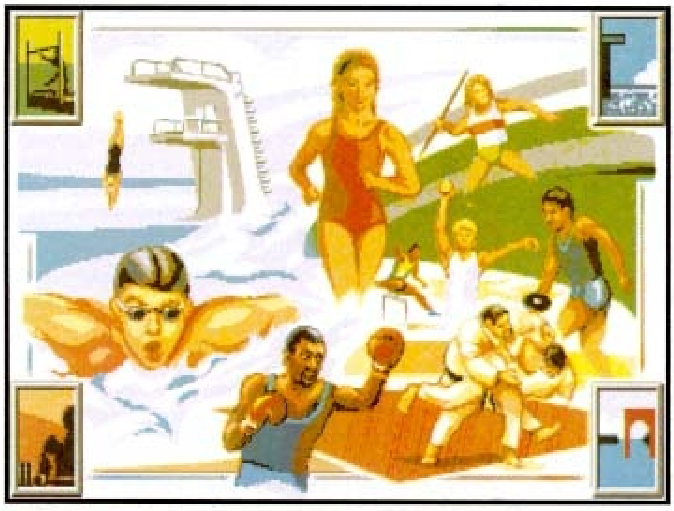
Tak, jak w prawdziwym życiu, możesz liczyć tylko na siebie. Nie jest łatwo być bohaterem, ale masz przed sobą kolejną szansę potwierdzenia swojej wartości; naprawdę ceni się tylko to, co przychodzi nam z trudem. Ruszaj więc naprzód, dzielny i nieustraszony wojowniku - przed Tobą długa droga! To jest Twój świat, kraina magii i strachu...

Curse of Enchantia

Nowa gra przygodowa firmy CORE DESIGN. Wstęp do gry jest intrygujący i opowiada historię, jaka przytrafiła się pewnemu chłopcu. Wiesz, jak to jest - grasz sobie spokojnie w piłkę w parku, a za chwilę "bum" i znajdujesz się już w innej rzeczywistości. Mogło to się przydarzyć właściwie każdemu, ale trafiło na Brad'a - typowego przedstawiciela młodej generacji zmanierowanych Amerykanów. Jak zwykle w sobotę, grał ze swoją siostrą w baseball, gdy nagle podczas skoku na bazę pojawiła się przed nim tajemnicza, lśniąca brama. Ani się obejrzał, jak został przeniesiony w czasie i w przestrzeni. Znalazł się w magicznej rzeczywistości Zelorii, krainy zamieszkałej przez dziwaczne, zdeformowane stwory. Zanim odzyskał przytomność umysłu, został uwięziony w mrocznej celi. Co dalej będzie się działo z bohaterem tej opowieści - to zależy już tylko od Ciebie.

AIR BUS 320

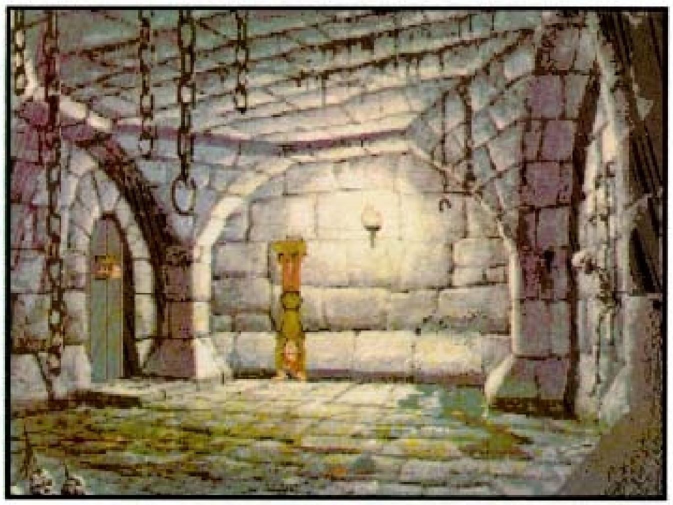
HOOK



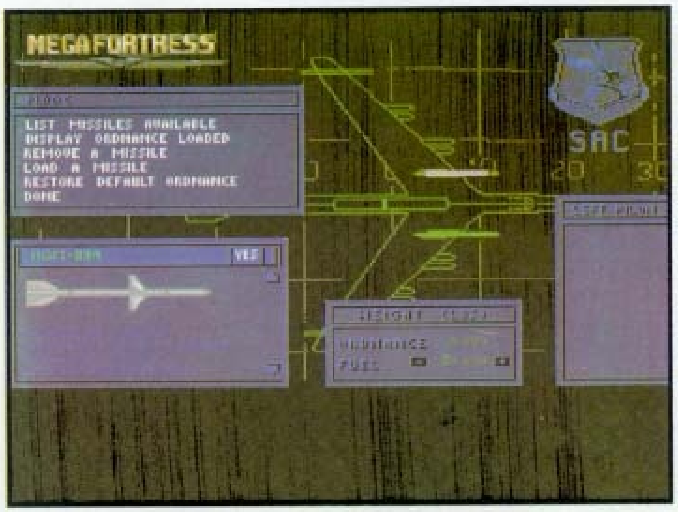
ESPANA '92

ESPANA '92

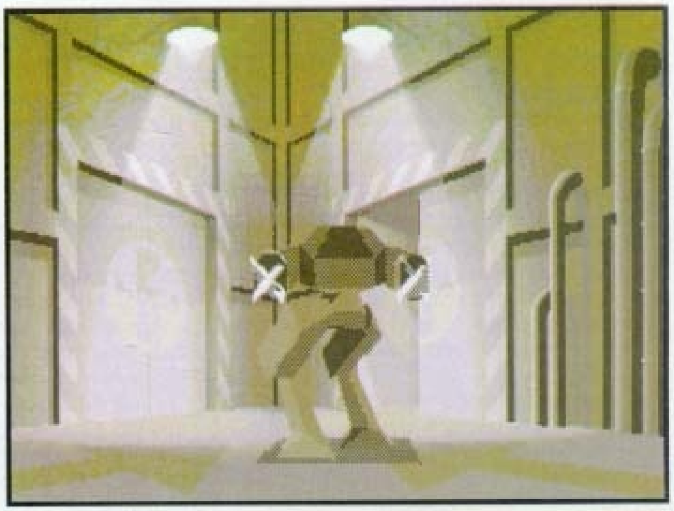
ELVIRA



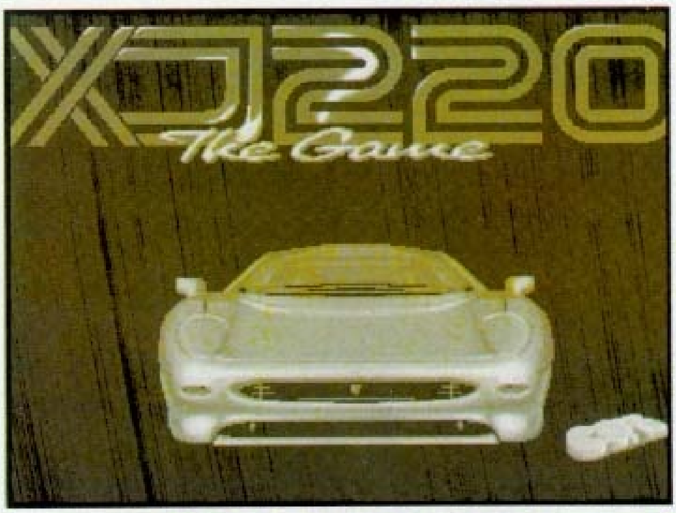
CURSE OF ENCHANTIA



MEGAFORTRESS



ROBOCOP 3



JAGUAR XJ-220

JAGUAR XJ-220

CURSE OF ENCHANTIA

ELVIRA II

Hook

Wspaniały film Stevena Spielberga był niewątpliwie natchnieniem autorów tej interesującej gry przygodowej. Jest to wzruszająca opowieść o nieustającej walce Dobra ze Złem. Gra posiada doskonałą oprawę graficzną i dźwiękową. Udział w grze nie wymaga biegłej znajomości języka angielskiego, co jest niezmiernie istotne przy tego rodzaju programach, jednak chociaż powierzchowna jego znajomość jest wielce pożądana. Wcielasz się w postać Piotrusia Pana i masz przed sobą wiele prze szkód do pokonania w drodze do celu. Twój odwieczny wróg, kapitan Hook, czeka już na Ciebie. Na pewno przygotował parę nieprzyjemnych niespodzianek. Nie rezygnuj jednak w połowie drogi, od Ciebie zależy czy Dobro zwycięży Zło...

Gobliiins

Autorzy tego ciekawego programu stworzyli nową koncepcję gier przygodowych. W wiejsko-fantastycznej scenerii prowadzisz drużynę wesołych stworków, ich celem jest uwolnienie króla Goblinów z mocy podstępnego czarownika. Niby prosta fabułka, ale za to jak oprawiona! Cały program aż się roi od wesołych niespodzianek. Tylko pełne wykorzystanie możliwości każdego z Goblinów daje szansę na pomyślne ukończenie wyprawy. Te sympatyczne stworzenia można naprawdę serdecznie polubić. Gra wciąga każdego, zaskakuje przemyślanym scenariuszem i rozbawia do łez niektórymi pomysłami. Program wymaga odrobiny wyobraźni, czasami jednak trzeba postępować metodą prób i błędów...

Operation Stealth

Wspaniała kontynuacja równie dobrej gry przygodowej *Future Wars*. Tym razem Twoim zadaniem jest odnalezienie ukradzionej z bazy Miramar najnowszej wersji "niewidzialnego" dla radaru samolotu Stealth. Oczywiście winnym okazuje się jeden z krajów Trzeciego Świata, nie stać ich przecież na legalny zakup tak nowoczesnego sprzętu. Ale to tylko przykrywka dla działania innych, mrocznych sił. Tylko Twoja, zdecydowana, choć ryzykowna akcja może uratować równowagę strategiczną rywalizujących ze sobą mocarstw.

Jak to zwykle bywa w tego rodzaju grach, pożądana jest pewna znajomość języka angielskiego. Uczmy się więc języków obcych, to zawsze nam pomoże...

Beast 3

Out of the Shadows

Firma PSYGNOSIS nie zadowoliła się stworzeniem dwóch poprzednich wersji gry *Shadow of the Beast* i zdecydowała się na trylogię. Główny bohater nie jest już bestią, lecz człowiekiem z krwi i kości. Natomiast scenariusz tej części cyklu jest najbardziej dopracowany. Niektóre z zagadek wymagają sporo czasu na ich rozwiązanie. Pomysły graficzne mogą przyprawić swoją wspaniałością o zawrót głowy nawet najbardziej wybrednego gracza. W grze przydatne są bystre oczy i sprawna ręka. Jednak bez równoczesnego myślenia nie jest możliwe jej ukończenie. Dopracowano również tło muzyczne, dodatkowo wzbogacające atmosferę gry.

Sword of Honour

Wojownicy ninja zawsze byli ulubionymi bohaterami gier zręcznościowych. Imponuje nam przecież ich doskonałe wyszkolenie, wspaniały refleks, stalowe pięści i ogromny arsenał egzotycznych broni. Nie mamy wyboru, występujemy tutaj w roli wojownika ninja, którego zadaniem jest odnalezienie skradzionego miecza Szoguna i uratowanie honoru władcy. Gra wzbogacona jest o elementy przygodowe, polegające na odszukiwaniu różnych przedmiotów i umiejętnym ich wykorzystywaniu. Niektóre przedmioty służą zwiększaniu kondycji fizycznej lub wzbogacają nasz arsenał, znaczenie innych przedmiotów poznajemy w trakcie gry. Wszystko może się przydać. Potrzebna jest również odrobina wyobraźni...

Project X

Głównym zadaniem gracza jest przetrwanie w niegościnnym Wszechświecie. Oczywiście, są jeszcze inne cele, jak np. zbieranie bonusów czy rozmaitych rodzajów broni, które pomagają wypełnić misję do końca (teoretycznie). Aby podwyższyć walory gry, jej autorzy zamieścili wspaniale ilustrowaną historię tłumaczącą nam przymus strzelania do wszystkiego dookoła. Prawie banalna fabuła ale jest w tej grze coś, co nie pozwala nam od niej się oderwać. Oszałamia nas starannie dopracowana oprawa graficzna. Również muzyka to maleńkie arcydzieło, podczas gry słychać bardzo wyraźną mowę ludzką, komputer informuje o rodzaju używanej broni i innych pożytecznych w każdej misji drobiazgach...

Robocop 3

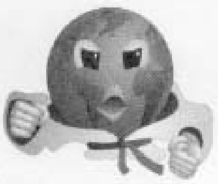
Wspaniała gra przygodowo-zręcznościowa, której bohaterem jest mechaniczny Supergliniarz. Cała gra składa się praktycznie z dwóch niezależnych części: przygodowej i zręcznościowej. Mamy tutaj brawurową jazdę samochodem policyjnym, udział w walkach ulicznych, przy okazji uwalniamy zakładników, dla relaksu latamy nad miastem, a dla rozrywki walczymy z robotem. Praca policjanta nie należy do łatwych, szczególnie w USA. Przestępczość lawinowo rośnie, a my mamy tylko jednego super policjanta do dyspozycji. Mimo to bójcie się gangsterzy, prawo i sprawiedliwość ostatecznie zwyciężą.

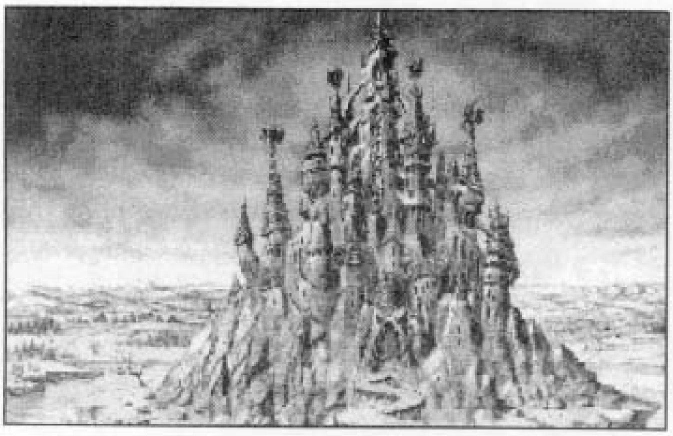
Premiere

Dawno nie było gry o tak oryginalnym pomyśle. Znanemu reżyserowi kradną kasety z taśmą filmową, efekt wielomiesięcznej pracy przy produkcji najnowszego filmu. Oczywiście, akcja gry toczy się w Hollywood, bohaterami są postacie z filmów animowanych, nie pomaga to jednak naszemu bohaterowi w poszukiwaniach skradzionego filmu. Cała gra składa się z etapów, w których tłem są sceny z aktualnie kręconych filmów. Premiere jest grą wybitnie rozrywkową. Wspaniale animowane rozpoczęcie gry wprowadza nastrój wesołej zabawy, kolorowa, śmiała grafika wypełnia konsekwentnie całą grę.

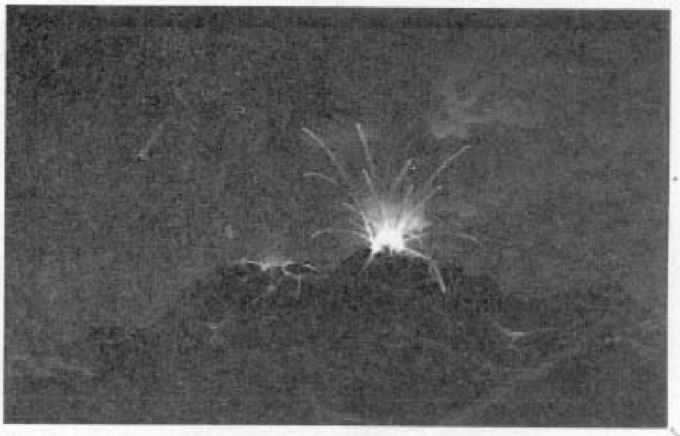
Espana 92

Jest rzeczą wprost zadziwiającą, ile w ciągu jednego roku może powstać gier sportowych. Olimpijski rok 1992 zaowocował powstaniem wielu symulacji sportowych. Firma OCEAN, słynąca z komputerowych wersji głośnych filmów, również nie przegapiła okazji do stworzenia nowego, niezwykle rozbudowanego symulatora sportowego - *The Games Espana'92*. Szokujący jest pierwszy kontakt z tym programem, wywołuje zdziwienie, jak programistom udało się pomieścić na czterech dyskietkach aż trzydzieści konkurencji olimpijskich, elementy strategii oraz zbiór informacji, który śmiało możemy nazwać małą encyklopedią olimpijską.





CURSE OF ENCHANTIA



PROJECT X

RED ZONE

STREET ROD

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU	Odcinek dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla wpłacającego
Świat Gier Komputerowych	Świat Gier Komputerowych	Świat Gier Komputerowych
Zamówienia na prenumeratę półroczną	Zamówienia na prenumeratę półroczną	Zamówienia na prenumeratę półroczną
Zamawiam półroczną prenumeratę	Zamawiam półroczną prenumeratę	Aby zaprenumerować miesięcznik Świat Gier, należy: 1. Wpłacić na nasze konto: 96 tys. zł. za prenumeratę półroczną Świata Gier od dowolnie wybranego numeru. (w prenumeracie jeden egzemplarz kosztuje 16 tys. zł.) 2. Podać czytelnie swój adres. 3. Zaznaczyć, od którego numeru rozpoczynać ma się prenumerata.
		W razie niejasności czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o informacje na adres: **P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.** **ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz**
od numeru:	od numeru:	Informujemy, że zamówienia są realizowane w przeciągu czterech tygodni od daty wpłynięcia opłaty.